



You have downloaded a document from
RE-BUŚ
repository of the University of Silesia in Katowice

Title: Ja, Cyborg. Trzy porządki, jeden byt. Podmiot jako fuzja biologii, kultury i technologii

Author: Bartosz Kłoda-Staniecko

Citation style: Kłoda-Staniecko Bartosz. (2014). Ja, Cyborg. Trzy porządki, jeden byt. Podmiot jako fuzja biologii, kultury i technologii W: J. Tymieniecka-Suchanek (red.), "Człowiek w relacji do zwierząt, roślin i maszyn w kulturze. T. 1, Aspekt posthumanistyczny i transhumanistyczny" (s. 362-372). Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIwersYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

Ja, Cyborg Trzy porządki, jeden byt Podmiot jako fuzja biologii, kultury i technologii

BARTOSZ KŁODA-STANIECKO

Uniwersytet Śląski, Katowice

Każda nowa technika jest biologiczną i ewolucyjną mutacją, otwierającą przed ludzkością nowe drzwi percepcji i nowe działania.

Marshall McLuhan: Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka

W niniejszym artykule chciałbym omówić problem tożsamości cyberpodmiotu zrodzonego z genów i bitów, funkcjonującego w cyberprzestrzeni. Natura cybertożsamości i jej złożony z trzech odmiennych, ale przenikających się kategorii – biologii, kultury i technologii – rodowód powodują wiele komplikacji przy próbie zrozumienia pochodzenia tej natury już na poziomie semantycznym. Najbardziej interesującym zagadnieniem jest sposób tworzenia „ja” cyberpodmiotu oparty na jednoczesnym pozyskiwaniu informacji, ich weryfikacji oraz analizie znaczeń poprzez media cyfrowe połączone w jedną multimedialną sieć. Cyberpodmiot nie wchodzi już tylko w interakcję z przedmiotem i innym podmiotem, ale także z syntetycznymi tożsamościami, na poły zrodzonymi, na poły wyprodukowanymi. „Ja” w tytule tegoż artykułu odnosi się do każdej samoświadomej istoty sprzężonej z technologią i działającej w stechnicyzowanej przestrzeni. Nie jesteśmy już organicznymi istotami osadzonymi „w” przestrzeni, ale cybernetycznymi wiązkami informacji, które działają „poprzez” przestrzeń i poza czasem. Cybertożsamość to efekt syntopii pojęć takich, jak m.in.: narodziny, produkcja, prokreacja, transformacja, kreacja, transgresja. Technoorganiczne „ja” jest emergentne i wynurza się, jak wspomniałem, z oceanu informacji syntetycznych (bitów) i organicznych (genów), składających się na przestrzeń miasta. Cyborg nie jest zatem negacją człowieka. Nie jest również jego sztucznym (nienaturalnym) poszerzeniem dekonstruującym koncept człowieczeństwa, gdyż człowieczeństwo realizuje się w wyniku scalenia linearnego

i stałego (*solid*) porządku kulturowego z wielowejście-wyjściowym układem technologicznym, tworząc cybernetyczne, Deleuze'owskie klącze tożsamości.

Amber Case – antropolożka, założycielka portalu www.cyborganthropology.com, specjalistka *user experience* i przedsiębiorca (współtwórczyni Geoloi – aplikacji na urządzenia mobilne wykorzystującej geolokalizację w celach turystycznych oraz informacyjnych, by wysyłać ostrzeżenia, np. dotyczące blokad drogowych) – w swoim wykładzie wygłoszonym na konferencji TED¹ przywołuje definicję cyborga jako organizmu, który zawiera zewnętrzne elementy adaptujące go do nowego środowiska. Definicja ta pochodzi z eseju z 1961 roku, poświęconego aspektom podróży kosmicznych². Dla człowieka przestrzeń kosmiczna nie jest miejscem przyjaznym i zdatnym do życia, wymaga od niego przedłużeń, rozszerzeń i udoskonaleń w postaci np. skafandra, aby mógł w niej funkcjonować. Obecnie takim środowiskiem staje się nasza zurbanizowana przestrzeń ziemską. Opleciona światłowodami, przenikana wszechobecnymi falami radiowymi o różnych częstotliwościach pozwalających na efektywne działanie biotechnokulturowego tygla miejskiego, złożonego z pierwiastków maszynowych i organicznych. Aby funkcjonować w tak zreorganizowanym środowisku, musimy sami poddać się update'owi. Nasze organiczne ciała nie są już wystarczającym konektorem łączącym nasze „ja”, indywiduum tożsamościowe z zewnętrznymi bodźcami, impulsami i sygnałami. Natężenie informacji generowanych i wysyłanych przez technoprzestrzeń wykracza daleko poza możliwości naszych biologicznych zmysłów. Aby przeżyć, musimy adaptować nasze człowieczeństwo, a adaptacja w tym przypadku niesie z sobą konieczność jego częściowego porzucenia, co może wzbudzać niechęć i rodzaj instynktownego buntu wynikającego z ponad 2000-letniej tradycji filozoficznej wiążącej człowieczeństwo z organicznym ciałem i wpisującej je w porządek linearny (ustanowiony najpierw przez kultury: oralną, piśmienną, a następnie kulturę druku). Typy cyborgizacji można podzielić na cztery modele: restoratywne (przywracające), normalizujące, rekonfigurujące i poszerzające³. Wszystkie te typy przenikają się, a granica między nimi jest ruchoma. Pierwsze dwie formy (tzw. protektyka/cyborgizacja wymagana) już przyjęły się w świadomości społecznej i wtopiły się w obraz współczesnego świata. Pozostałe dwie – rekonfigurująca i poszerzająca, czyli protektyka/cyborgizacja konsumpcyjna – dopiero upowszechniają się i przenikają do tkanki społecznej, co uwidacznia się w dysku-

¹ A. CASE: *We Are All Cyborgs Now*. Dostępne w Internecie: http://www.ted.com/talks/amber_case_we_are_all_cyborgs_now.html [data dostępu: 04.04.2013].

² N.S. KLINE, M. CLYNES: *Drugs, Space and Cybernetics: Evolution of Cyborgs*. In: *Psychophysiological Aspects of Space Flight*. Ed. B.E. FLAHERTY. New York, Columbia University Press, 1961, s. 347–348.

³ C.H. GRAY: *Cyborgology. Constructing The Knowledge of Cybernetic Organisms*. In: *The Cyborg Handbook*. Ed. C.H. GRAY. New York, Routledge, 1995, s. 3.

sjach medialnych, politycznych i społecznych o transfiguracji płci, implantach, bionicznych protezach, inżynierii genetycznej.

Innymi słowy, współtworzymy się dzięki technologii. Poddajemy się scaleniu. Odbywa się to bez udziału naszej, społecznej i indywidualnej, świadomości. Nie jest to kwestia opinii ani świadomej zgody. To proces naturalny, tworzony przez naturę mediów, które osiągnąwszy pewien poziom jakościowy i ilościowy, wymykają się spod kontroli człowieka⁴. Wraz z rozwojem technologii i mediów zmienia się ich obraz. Przestają być techniczne, a przyjmują formy bardziej organiczne. Bioinżynieria pozwala nam na programowanie żywych, organicznych komórek i hodowanie narządów oraz organów według potrzebnych preferencji, a mapa połączeń sieciowych Internetu przypomina swoim wyglądem bardziej siatkę naczyń krwionośnych lub neuronów niżli układ scalony⁵. Symbiotyczna interakcja pomiędzy *homo sapiens* a maszynami prowadzi do scalenia tych dwóch odrębnych porządków, którego wynikiem jest nowa forma indywiduum – indywiduum, którego powłoka fizyczna wchłania świat zewnętrzny za pomocą technologicznych implantów, jednocześnie eksterioryzując swoją osobowość, wyciągając „ja” poza organiczne ciało. Nasz układ nerwowy sięga daleko poza możliwości naszych fizycznych zmysłów. Części technologiczna i organiczna ulegają fuzji, jak w przypadku Neila Harbissona, cierpiącego na achromatopsję (nie widzi barw), który dzięki elektronicznemu oku może słyszeć kolory. Z początku Neil musiał nauczyć się dopasowywać dźwięki do odpowiednich kolorów. Z czasem jednak zaczął rozpoznawać je instynktownie, przestał zastanawiać się, czy słyszany przez niego dźwięk to fioleto, czy czerwień. Z biegiem lat w jego umyśle dokonała się zmiana. Zaczął śnić kolory, ale jego mózg wytwarzał nie barwy, ale dźwięki tak, jak robił to dotychczas jego zewnętrzny, elektroniczny zmysł. Na poziomie biologicznym, w jego mózgu wytworzyły się nowe połączenia neuronowe, wykształcając całkiem nową zdolność. Innymi słowy, umysł Neila zjednoczył się z software’em. Cyfrowy

⁴ Socjolog Jacques Ellul określił ten proces jako „samoczynny wzrost techniki”. Jakościowa zmiana wynika z relacji pomiędzy skalą technologii a jej wpływem na nasze środowisko. Przykładem może być młotek trzymany w ręce, a więc technologia nieprzekraczająca granicy narzędzia ręcznego, oraz drukarnia, w której pracujemy – znajdujemy się wtedy niejako wewnątrz technologii. Otacza nas technologiczna przestrzeń. Technologia zmienia zatem społeczeństwo nie tylko w zakresie jego oddziaływania na środowisko, ale również pod względem zmian roboczych między człowiekiem a maszyną. Zob. M. LISTER, J. DOVEY, S. GIDDINGS, I. GRANT, K. KELLY: *Nowe media i nowe technologie*. W: *Nowe media. Wprowadzenie*. Przeł. M. LOREK, A. SADZA, K. SAWICKA. Kraków, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2009, s. 148; J. ELLUL: *The Technological Society*. New York, Vintage, 1964.

⁵ Mapę Internetu można obejrzeć pod linkiem: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Internet_map_1024.jpg [data dostępu: 04.04.2013]. W powiększeniu są to adresy IP urządzeń (komputerów, routerów, serwerów, switchów, konsol, telefonów), jednak razem tworzą one coś na wzór chaotycznego kłębowiska przypominającego organiczną sieć neuronową.

implant pozwolił mężczyźnie doświadczać świata w zupełnie odmienny od ludzkiego sposób. W sposób cyborgiczny⁶.

Cielesna konstrukcja cybertości

Czując się odmłodzony i postarzały jednocześnie, nie mam już własnego wieku i nie mam już właściwie wieku.

Jean-Luc Nancy: *L'intrus*

Rozważając koncept cyborga, trzeba uwzględnić dwa aspekty materialne kształtujące jego istotę – ciało oraz przestrzeń, która organizuje to ciało. Przestrzeń jest formą płynną, zmienną, poddawaną nieustannej przemianie, zwłaszcza obecnie, w dobie mediów cyfrowych i wzajemnego przenikania się sfery wirtualnej z realną. Środowisko narodzin, dojrzewania oraz śmierci cyborga powstaje na przecięciu trzech stref: przyrody, kultury i technologii. Chciałbym pokrótce przyrzeć się tym trzem domenom, gdyż cechy składające się na każdą z nich transponują na tożsamość cyborga. Świat biologiczny, a więc porządek zrodzony bez ludzkiej ingerencji, oferował do niedawna nieujarzmiony organiczny chaos, dowolność i losowość wymykającą się narzucanej klasyfikacji i porządkowi logicznemu. Ciało cyborga jest w jednej trzeciej realizowane poprzez organiczne procesy życiowe, takie jak: rozmnażanie, oddychanie, wydalanie, odżywianie czy przemiana materii etc. W pozostałej części jego rozwój determinowany jest przez kulturowe wzorce, w postaci konwenansów, reguł, ról i praw, oraz technologiczne matryce zadań, funkcji i algorytmów.

Jak pisze Zygmunt Bauman, cytując Bryana S. Turnera, ciało ludzkie było „możliwością formowaną przez kulturę i realizowaną w toku ludzkich interakcji”⁷. W erze przemysłowej kultura działająca na podstawie zasobów biologii i wspierana pierwszą technologią kształtowała ciało zdeterminowane do pracy fizycznej. Atletyczne, silne ciało oznaczało: „jesteś normalny, jesteś zdrowy”, a więc przydatny dla społeczeństwa⁸. Obecnie, ludzkie interakcje zastąpiła, pośredniczona przez ekran, komunikacja, a wysiłek ludzkich mięśni i umysłu przejmują mechaniczne przekładnie, dźwignie, układy hydrauliczne i serwomotory oraz krzemowe procesory i złożone algorytmy. Dlatego też dzisiaj orga-

⁶ N. HARBISSE: *I Listen to Color*. Dostępne w Internecie: http://www.ted.com/talks/neil_harbisson_i_listen_to_color.html?quote=1789 [data dostępu: 04.04.2013].

⁷ Z. BAUMAN: *Ponowoczesne przygody ciała*. W: *Antropologia ciała. Zagadnienia i wybór tekstów*. Oprac. A. CHAŁUPNIK [et al.]. Red. M. SZPAKOWSKA. Warszawa, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, 2008, s. 95.

⁸ Ibidem, s. 95–96.

niczne ciało poddawane jest tak licznym i głęboko ingerującym w jego istotę operacjom. „Procesy reprodukcji ulegają obecnie zde-instytucjonalizowaniu; są wypadkową oddolnych, rozproszonych, żywiołowych zabiegów samo-stanowiących się i samo-określających jednostek” – zauważa Bauman⁹.

Słynny filozof zwraca również uwagę na to, że „ciało ponowoczesne jest przede wszystkim odbiorcą wrażeń. Spożywa i trawi przeżycia. Korzystając z przyrodzonej zdolności reagowania na podniety, jest narzędziem przyjemności. [...] Sprawne jest ciało wrażliwe, chłonne, nastrojone na absorpcję przyjemności; wszelkiego rodzaju przyjemności – seksualnych, gastronomicznych, wzrokowych czy słuchowych, a nade wszystko przyjemności czerpanej ze skutecznego wyćwiczenia ciała w sztuce odczuwania przyjemności”¹⁰. Takie organiczne ciało wymaga jednak retuszu, rekonfiguracji, musi zostać poddane poszerzeniu i aktualizacji, bez biotechnologicznych update’ów nie jest ono bowiem w stanie skutecznie przetwarzać, odbierać i nadawać ogromnych mas terabajtów informacji. Bauman konkluduje, że „trzeba być w środku i na zewnątrz w tym samym czasie; nie można być tak naprawdę wewnątrz, jeśli przestaje się nadzorować bieg zdarzeń, a nadzorować je można tylko z zewnątrz [...]”. Wraz z przejściem od społecznie administrowanej tresury i inwigilacji do samo-kontroli i auto-tresury rozmazuje się przedział między podmiotem a przedmiotem”¹¹. Polski socjolog kreśli nieco pesymistyczny obraz scalenia człowieka i maszyny, jednak wynika on z braku stabilizacji – czy może składniej byłoby powiedzieć: wszechobecnej destabilizacji – wzorców kulturowych, biologicznych i społecznych. Obecny okres przejściowy kształtowania się cyberpodmiotów wymaga wykreowania nowych form edukacji i kształcenia, pozwalających na utrzymanie idei człowieczeństwa w odmiennej, biotechnokulturowej formie. Wymusza ponowny namysł nad ideą człowieczeństwa i jej granicami.

Z cielesnym konstruktem istoty cyborga wiąże się bardzo mocno mit piękności i łącząca się z nim dychotomia płci. Uznaje się powszechnie, że to związek z bliskością, seksem i życiem, celebrowaniem kobiecości. W rzeczywistości tworzą go: emocjonalny dystans, polityka, finanse i represjonowana seksualność. Według Naomi Wolf, mit piękności nie dotyczy kobiet, tylko męskich instytucji i zinstytucjonalizowanej władzy¹². Jednakże obecnie zinstytucjonalizowane piękno odnosi się także do mężczyzny. Cyfrowo zretuszowane, upgrade’owane i wyidealizowane obrazy żeńskich ciał oraz poprawione z maszynową, chirurgiczną precyzją ciała kobiet wymagają równie doskonałych partnerów. Wyśnione przez mężczyzn ideały dzięki technologii osiągnęły nie-

⁹ Ibidem, s. 97.

¹⁰ Ibidem, s. 99.

¹¹ Ibidem, s. 101.

¹² N. WOLF: *Mit piękności*. W: *Antropologia ciała...*, s. 104.

mał boską perfekcję, tym samym wymuszając na nich *upgrade* własnej fizyczności, powodowany lękiem przed odrzuceniem, chęcią utrzymania prestiżu oraz wartości męskiego „ja” w oczach kobiety¹³. Ciało mężczyzny w równym stopniu co ciało kobiety poddawane jest rekonfiguracji, aktualizacji, transformacji – cyfrowej, chirurgicznej, plastycznej. Taka aktualizacja cielesności odbywająca się na poziomie niskiej ingerencji, dotycząca zewnętrznej, ukonstytuowanej powłoki (sztucznie wywoływana opalenizna, przedłużanie i skracanie włosów, malowanie paznokci, makijaż twarzy, ale także przeszczepy skóry i włosów czy zmiana barwy tęczówki za pomocą szkieł kontaktowych), ale również na poziomie głębokiej inwazji w ciało (wszczepianie implantów, odsysanie tkanki tłuszczowej, manipulacja pigmentem, wstrzykiwanie kolagenu, chirurgiczna poprawa układu kostnego oraz mięśniowego, a ostatnimi czasy – najbardziej wrażliwego i konstytuującego istotę człowieka – układu nerwowego, np. przy wsparciu elektronicznych chipów podłączonych bezpośrednio do kory mózgowej), sprawia, że nie mamy już do czynienia z człowiekiem jako istotą pochodzącą ze świata przyrody, powitą przez Matkę Gaję, ale z bytem wykraczającym daleko poza biologiczne układy i procesy kształtowania życia, uniezależniającym się od niekontrolowanych kaprysów przyrody. *Homo cyberneticus* kontroluje (w coraz większym stopniu) zarówno siebie, jak i środowisko (organiczną architekturę przestrzeni – królestwo roślin i zwierząt), w którym żyje.

Stelarc zastanawia się: „być może znaczenie bycia człowiekiem polega na tym, aby nim nie pozostawać?”¹⁴. Odpowiedź na to pytanie wydaje się twierdząca. Człowiek przestaje być ograniczony tylko do jednostkowego, organicznego ciała i umysłu w tymże zawartym, ale wykracza, dzięki technologii i maszynom, poza biologiczne granice nałożone przez świat przyrody. Sieć i systemy telekomunikacji pozwalają na transfery tożsamości w czasie i przestrzeni. Teleobecność umożliwia spotkanie poza czasem i poza przestrzenią. W abstrakcyjnym świecie zer i jedynek, w którym interlokutorzy, flanerzy światłowodów, już nie tylko dyskutują i zabawiają się, ale także produkują, uczą się, rozwijają oraz kreują polityczny, gospodarczy i ekonomiczny kształt świata-hybrydy stworzonego zarówno z pierwiastka realnego, organicznego, jak i wirtualnego, maszynowego. Formują środowisko cybersfery, w której żyją, rozmnażają się i umierają. Podmiot, poddany bioinżynieryjnej aktualizacji, nie jest już oddzielnym obiektem stojącym niejako obok ukonstytuowanej biotechnologicznej przestrzeni, ale staje się jej elementem, atomem przez nią formowanym i ją formującym w tym samym czasie. Fizyczne ciało i związana z nim

¹³ E. FROMM: *Płeć i charakter*. W: *Antropologia ciała...*, s. 154.

¹⁴ Cyt za: M. BAKKE: *Galatea i androidy*. W: *Antropologia ciała...*, s. 274. Wersja oryginalna: *An Interview with Stelarc*. Dostępne w Internecie: www.merlin.com.au/stelarc/hybhum.html [data dostępu: 04.04.2013].

tożsamość ulegają rozrostowi niczym powiększająca się narośl wrastająca w pokrywany przez nią obiekt. *Homo cyberneticus*, zanurzony w biotechnosferze złożonej z genów i bitów, jest wiecznie połączony i podłączony do innych podmiotów i przedmiotów. Nieustannie wymienia niezliczone ilości danych i informacji, filtrując, analizując i weryfikując je za pomocą otwartej inteligencji złożonej z jego umysłu, umysłów innych cyberpodmiotów oraz komputerów. Linearne porządkowanie tożsamości, ukonstytuowany w momencie wynalezienia druku, ulega erozji i destabilizacji. Obecnie, „ja” podmiotu kształtowane jest w trybie multilinearnym, bombardującym umysł zróżnicowanymi formami informacji z wielu kierunków w jednym czasie. Taki paradygmat wymaga nowych technik nauczania, przyswajania i organizacji danych, ich analizy i weryfikacji. Czysto organiczny podmiot nie jest w stanie podołać tak dużemu ich natężeniu, musi więc poddać się rozszerzeniu (*enhancement*) i aktualizacji (*upgrade*) o elementy świata maszynowego, którego konstrukcja i cel istnienia opierają się na porządkowaniu bitów informacji.

Monika Bakke w swoim artykule *Galatea i androidy* wskazuje na korzenie odwiecznej chęci stworzenia homunkulusa tkwiące w mitach i podaniach starożytnych Greków, zapisach religijnych oraz rozważaniach filozoficznych. Można zatem powiedzieć, że realizowane współcześnie na polu neuronauk oraz genetyki badania to materializacja wielowiekowych fantazji. Rozważania teoretyczne badaczy kultury i filozofów, zwieńczone kończącym wywód autorki pytaniem: „czyżby można osobowość zredukować do zapisu cyfrowego?”¹⁵, wybierają dzisiaj realną formę. Opisanie 60 lat temu przez Jamesa Watsona i Francis Cricka modelu podwójnej helisy umożliwiło zmapowanie ludzkiego genomu, przełożenie języka życia na język literowy, a ostatnio na język matematyki, czytelny dla maszyn¹⁶. Liczba, będąca dla pitagorejczyków substancją wszystkich rzeczy, staje się więc rzeczywistością, przenika ze świata *virtualis* do *realia*. Programowanie życia to już nie kwestia czasu, a upowszechnienia

¹⁵ M. BAKKE: *Galatea i androidy...*, s. 275–276.

¹⁶ Ed Boyden, profesor MIT, przeprowadził eksperyment polegający na pobraniu retrowirusów, które przedostają się do komórek mózgowych myszy. Następnie oznaczył je fluorescencyjnymi białkami, dzięki czemu mógł odwzorować dokładne ścieżki pojawiające się, gdy mysz widzi, czuje, dotyka, pamięta etc. Dzięki połączeniu kablem światłowodowym mógł rozświetlać wybrane ścieżki i oznaczyć je dwoma kolorami – to oznacza, że można te informacje wprowadzić w postaci kodu binarnego do pamięci komputera. O eksperymencie wspomina Juan Enriquez w swojej prezentacji na konferencji TED oraz szczegółowo opowiada o nim sam twórca (również w ramach wykładów TED). Oba wystąpienia można obejrzeć pod następującymi linkami: prezentacja Juana ENRIQUEZA: *Will Our Kids Be a Different Species*. Dostępne w Internecie: http://www.ted.com/talks/juan_enriquez_will_our_kids_be_a_different_species.html [data dostępu: 04.04.2013]; wystąpienie Eda BOYDENA: *A Light Switch for Neurons*. Dostępne w Internecie: <http://blog.ted.com/2011/05/16/a-light-switch-for-neurons-ed-boyden-on-ted-com/> [data dostępu: 04.04.2013].

technologii¹⁷ oraz zmiany obecnie funkcjonujących paradygmatów filozoficznych, poddających refleksji ideę życia, człowieczeństwa oraz tożsamości.

Michèle Fellous, pisząc o problemie tożsamości w kontekście powszechnego współcześnie przeszczepu, zauważa, że „przeszliśmy od niepodzielności osoby do dualizmu podmiotu »posiadającego« organy, które mogą być przekazywane, wypożyczane, wymieniane, dzielone”¹⁸, a dzisiaj należałoby dodać – także projektowane, produkowane i programowane. Tożsamość biologiczna, gatunkowa, płciowa, kulturowa, społeczna przestaje wyznaczać wyraźnie nakreślone ramy i granice humanizmu. Transformujący nieustannie pomiędzy płciami, rolami społecznymi, funkcjami kulturowymi, żonglujący językami, przenikany przez technologię aż do samego rdzenia jego istoty człowiek rozszerza swoje „ja”, zindywidualizowane jestestwo, na obszary dotąd zarezerwowane wyłącznie dla przedstawicieli świata roślin i zwierząt, jednocześnie stając się częścią wspólnej, otwartej, kolektywnej matrycy świadomości spiętej za pomocą cyfrowych przedłużeń i protez. Tworzy tym samym formę indywiduum złożonego zarówno z organicznych, jak i cyfrowych klastrów pamięci. Podłączoną i złączoną w jedność w niewidocznym uścisku bitów i genów, digitalnego i analogowego kodu życia.

Przestrzeń jako komponent tożsamości

Dzisiaj zaczynamy rozumieć, że nowe media nie są li tylko mechanicznymi gadżetami ułatwiającymi stwarzanie świata iluzji, lecz nowymi językami dającymi nowe i wyjątkowe możliwości wyrazu.

Marshall McLuhan: *Essential McLuhan*

Tożsamość cyberpodmiotu konstituuje również przestrzeń, w której on działa. Cyborg poddaje swoje otoczenie nieustannej, płynnej transfiguracji tak,

¹⁷ Grupa naukowców z J. Craig Venter Institute w Maryland stworzyła pierwszą na świecie sztuczną formę życia, komórkę, która może funkcjonować jak żywy organizm, choć jej pracą steruje sztuczny genom. Naukowcy złożyli genom z minimalnej liczby par zasad nukleotydowych bakterii *Mycoplasma mycoides* i wszczepili je do komórki bakterii drugiego gatunku. Aby skleić z sobą fragmenty DNA, użyli drożdży (znanych z posiadania enzymów, które pełnią funkcję biologicznego „spinacza”). Ostatecznie, uzyskali jeden łańcuch DNA, który po wszczepieniu do innej bakterii – *Mycoplasma capricolum* – zaczął sterować nią tak, jakby była zupełnie nową komórką (o cechach *M. mycoides*). Więcej na temat eksperymentu można przeczytać na stronie Instytutu pod adresem: <http://www.jcvi.org/cms/research/projects/first-self-replicating-synthetic-bacterial-cell/overview/> [data dostępu: 04.04.2013].

¹⁸ M. FELLOUS: *Przeszczep: paradoks tożsamości i radykalnej obecności*. W: *Antropologia ciała...*, s. 286.

aby mógł w nim swobodnie funkcjonować. Jednocześnie, zmienia swoją fizyczną powłokę, czy to przez bezpośrednią ingerencję w tkanę, czy to przez wykorzystanie technologicznych przedłużeń w postaci mobilnych, spersonalizowanych konektorów – smartfonów, tabletów, kamer i laptopów. Dzięki temu przekracza granice przestrzeni fizycznej oraz czasu. Z tego też powodu przestrzeń fizyczna podlega redefinicji. Nie jest już zbiorem ustalonych punktów, pomiędzy którymi cyborg może się poruszać dzięki mapom, ale przybiera formę matrycy zdarzeń – zmiennych, ulotnych, o zróżnicowanym natężeniu. Tradycyjna kartografia staje się coraz mniej użyteczna, gdyż nie jest w stanie nadążyć za dynamicznymi przemianami zachodzącymi w czasie teraźniejszym. Zatomizowane byty cyborgiczne odczytują topografie zurbanizowanych polis dzięki cyfrowym reprezentacjom i symulacjom w postaci takich aplikacji, jak Foursquare, pozwalających w czasie rzeczywistym śledzić ruchy znajomych, filtrować informacje o interesujących wydarzeniach oraz samemu wprowadzać tego typu dane do systemu, wciąż go aktualizując. Przestrzeń cyborga jest organizowana na podstawie jego zindywidualizowanych zainteresowań, a nie klas społecznych, terytorium lokalnego, wieku, płci, rasy i pochodzenia. Architektura przestrzeni i miejsca, oparta na niemobilnej strukturze betonu, stali i szkła, wprowadza w swoją tkanę element wirtualnego pierwiastka w postaci cyfrowej reprezentacji w sieci oraz możliwość niemal ciągłego bycia *online*, nieustannego życia na przecięciu dwóch światów. Kluby, sklepy, urzędy państwowe, hotele, uczelnie, szkoły oraz korporacje są stale połączone i podłączone w technoorganicznym tyglu. Przestrzeń i miejsce uległy redefinicji, zostały poszerzone o aspekt niematerialny, abstrakcyjny, uległy deterytorializacji, tym samym destabilizując budowaną na podstawie stałości i ciągłości tożsamość podmiotów ją zasiedlających.

Nie tworzymy już krajobrazów (*landscapes*), ale infosfery (*dataspheres*), czyli „wizualne reprezentacje wszystkich przeliczalnych sił, które mogą mieć wpływ na pracę architekta lub które są w stanie również determinować jego działania”¹⁹. Obecnie, infosfery nie są już tylko domeną planistów przestrzeni miejskich, architektów oraz artystów, ale „wydostały się”, dzięki upowszechnieniu mobilnych technologii i cyberprzestrzeni, poza wąskie obszary dostępne dla specjalistów i systematycznie zmieniają sposoby widzenia oraz rozumienia przestrzeni całych społeczeństw. Przykładem tego typu zastosowania infosfery na skalę globalną mogą być mapy Google umożliwiające, dzięki sprzężeniu z funkcjami społecznościowymi, wprowadzanie spersonalizowanych danych determinowanych w znacznym stopniu przez emocje (subiektywne odczucia związane np. z sentymentem do danego miejsca), a nie logikę (fakty). Bardziej

¹⁹ B. STEELE: *Reality Bytes: Dataspheres*. „Daidalos” 1998, no 9/70, s. 10. Za: N. AMOROSO: *The “Dataspheres”: The Works of MVRDV*. In: *The Exposed City. Mapping the Urban Invisibles*. New York, Routledge, 2010, s. 69. Tłumaczenie cytatu – B.K.-S.

selektywnym reprezentantem infosfery może być projekt władz Gdańska, który udostępnia interaktywne mapy miasta prezentujące wizualne dane dotyczące aktualnego zagospodarowania przestrzeni czy porządku publicznego²⁰. Podobnym projektem może pochwalić się Lublin – daje on jednak możliwość podejrzenia, jak miasto wyglądało w przeszłości²¹. Konceptem łączącym cechy wymienionych, jednocześnie dodającym wiele nowych funkcji, jest aplikacja na urządzenia mobilne o nazwie Xspacious. Intencją twórców jest oddać w ręce użytkowników narzędzie pozwalające w bardziej świadomy sposób doświadczać i eksplorować zamieszkane środowisko²². Na koniec chciałbym jeszcze przedstawić pomysł stojący na styku nauki, sztuki i technologii, a mianowicie dzieła Aarona Koblina. Są to prace ukazujące niewidzialne gołym okiem aspekty przestrzeni, która nas otacza. Najbardziej reprezentatywna jest wizualizacja ilustrująca ścieżki lotów odbywających się nad terytorium Stanów Zjednoczonych. Dzięki oznaczeniu kolorami i kształtami różnych typów danych możemy podejrzeć modele samolotów, natężenie lotów o danej porze dnia w danym miejscu oraz wysokości, na których znajdują się samoloty²³.

Zaprezentowane egemplifikacje stanowią wyraźny wskaźnik zmian zachodzących w procesie kształtowania podmiotu. Cybersfera nie tylko formuje tożsamość cyborga, ale scala go z otaczającą przestrzenią, tworząc jedną monolityczną, płynną formę. Formę, w której organiczne ciało jednoczy się z fizyczną przestrzenią za pomocą responsywnych, wirtualnych reprezentacji i symulacji.

²⁰ Interaktywny plan Gdańska dostępny w Internecie: <http://gis.gdansk.pl/> [data dostępu: 04.04.2013].

²¹ Przewodniki Lublin 2.0 dostępne w Internecie: <http://teatrnn.pl/przewodniki/makieta/xxw> [data dostępu: 04.04.2013].

²² Informacje o projekcie na stronie International Space App Challenge: <http://spaceappschallenge.org/project/xspacious/> [data dostępu: 04.04.2013].

²³ Wykład Aarona Koblina na temat wizualizacji danych można obejrzeć pod adresem: http://www.ted.com/talks/aaron_koblin.html Strona projektu: <http://www.aaronkoblin.com/work/flightpatterns/> [data dostępu: 04.04.2013].

Бартош Клода-Станецко

Я, Киборг

Три порядка, одно бытие

Субъект как объединение биологии, культуры и технологии

Резюме

В настоящей статье поднимается проблема идентитета киберсубъекта, рожденного из генов и битов, а также функционирующего в киберпространстве. Природа киберидентитета

и его родословная, складывающаяся из трех разных, но взаимопроникающих категорий (природа, культура, технология), приводят ко многим проблемам при попытке понять ее происхождение на семантическом уровне. Наиболее интересным вопросом является способ создания «я» киберсубъекта, основывающийся на одновременном поиске информации, ее верификации, а также анализе значений цифровыми медиа, объединенными в одну мультимедийную сеть. Киберсубъект не входит уже в отношения с предметом и иным субъектом, а также с синтетическими идентитетами, наполовину созданными, наполовину рожденными. «Я» в заглавии статьи относится к каждому существу, обладающему самосознанием, объединенному с технологией и действующему в технотизированном пространстве. Мы уже не являемся органическими существами, размещенными «в» пространстве, но кибернетическими пучками информации, которые действуют «сквозь» пространство и вне времени.

К л ю ч е в ы е с л о в а: киборг, идентитет, киборгкультура, технология, тело, пространство

Bartosz Kloda-Staniecko

I, Cyborg
Three orders, one being
Subject as a fusion of nature, culture and technology

S u m m a r y

In the this paper I would like to reconsider the problem of cybernetic identity born both, from genes and bits. The nature of cyber-identity is a combination of three different, but pervasive, categories (biology, culture, technology). The most interesting issue however, is the way of creating the “I” of cyber-identity, because it is founded on simultaneous information acquisition, verification and analysis of meanings, done through digital media, which are connected in one biotechnical network. Cyborg is not interacting only with other subjects and objects, but she is also interacting with synthetic identities – half produced, half born. The “I” in the title of following essay refers to every self-conscious being conjugated with technology and performing in techno-space. We are not organic beings set “in” the space anymore. Instead we become cybernetic clusters of information, which perform “through” space and beyond time.

K e y w o r d s: cyborg, identity, cyberculture, technology, body, space